# Estudando: Design Gráfico

## Guia de Especialização - 2ª Parte

Nesta 2ª parte do guia iremos apresentar os pontos que envolvem já mais a parte de criação e montagem, respeitando a sequência lógica de estudos para se especializar.

Vejamos:

**LAYOUT, GRIDS, PROGRAMAÇÃO VISUAL**

Planejamento e execução de projetos: marca / imagem corporativa / manual de identidade visual; projeto gráfico editorial; design informacional. Design de peças gráficas promocionais; design social; desenvolvimento de produtos sustentáveis; tendências.

Elementos básicos do design e suas aplicações, elementos compositivos na construção de projetos e produção gráfica. Conceitos básicos da teoria de Pierce.

Livros que você pode ler:

Design editorial - Jornais e revistas / Mídia impressa e digital

*Yolanda Zappaterra, Cath Caldwell*

Do material ao digital

*Bonsiepe, Gui*

Layout

*Ambrose, Gavin / Harris, Paul*

Sistemas de Grelhas - Edição Bilíngue

*Müller-brockmann, Josef*

Grid - Construção e Desconstrução

*Samara , Timothy*

Design de Identidade da Marca

*Wheeler, Alina*

**FOTOGRAFIA**

Introdução à história da fotografia. Conhecimentos dos elementos mecânicos da câmera fotográfica. Técnicas básicas de fotografia. Princípios de laboratório fotográfico. Fotografia como meio de linguagem e expressão.

Elementos básicos da fotografia digital. Tratamento de imagens. Estudos da fotografia aplicada ao design gráfico. Estudos de elementos de significação na mensagem visual através da linguagem fotográfica.

A fotografia é o assunto mais importante para quem quer seguir carreira como retocador de imagens, artista digital, modelagem 3d, animação, motion graphics, entre outros. Estudar fotografia não significa apenas tirar fotos, mas compreender a luz, sua física e elementos.

Livros que você pode ler:

Fotografia - o Guia Visual Definitivo do Século XIX À Era Digital

*Ang, Tom*

Sobre Fotografia

*Sontag, Susan*

A Câmara Clara

*Barthes, Roland*

O design da fotografia

*Webb,Jeremy*

O Olho do Fotógrafo - Composição e Design Para Fotografias Digitais Incríveis

*Freeman, Michael*

Fotografia - 50 Conceitos e Técnicas Fundamentais Explicados de Forma Clara e Rápida

*Dilg, Brian*

**DESENHO, DESENHO TÉCNICO, DESENHO DE OBSERVAÇÃO E EXPRESSÃO, ILUSTRAÇÃO**

Estudo perceptivo do objeto tridimensional, sua estrutura, relações e proporções na representação bidimensional. Leis da perspectiva e as leis que a regem. Emprego do desenho como ferramenta de análise e observação de formas humanas, naturais e artificiais.

Representação bidimensional da forma. Construções fundamentais. Polígonos e cônicas. Concordâncias. Inicialização dos sistemas de projeção no primeiro e terceiro diedro (ABNT, DIN e ASA). Planificação. Representação bidimensional do projeto no 1° e 3° diedro, por meio das vistas, de acordo com as Normas Técnicas vigentes (ABNT). Identificação dos planos de projeção. Cortes e seções. Detalhamento da peça e construção de estruturas tridimensionais.

Para refletir:

‘*Apesar de o desenho não ser uma habilidade indispensável (não é necessário ser um ilustrador para ser designer gráfico), conhecer suas técnicas, conceitos, teorias e práticas é de fundamental importância.*

*Além disso, muitas áreas do design, principalmente industrial, exigem conhecimentos em desenho técnico, então é uma boa estar por dentro do assunto.*”

Desenho Técnico Industrial: Introdução Aos Fundamentos Do Desenho Técnico Industrial

*Schneider, W*

Desenho Para Design - Uma Contribuição do Desenho de Observação Na Formação Dos Designers

*Carlos Plácido Da Silva,José / Koji Nakata,Milton*

Desenho para Designers

*Pipes, Alan*

Desenho de Observação

*Curtis, Brian*

Urban Sketching - Guia Completo de Técnicas de Desenho Urbano

*Thomas Thorspecken*

Sketching - Técnicas de Desenho Para Designers de Produto

*Eissen, Koos / Steur, Roselien*

**PRODUÇÃO E EDITORAÇÃO DE IMAGENS, COMPUTAÇÃO GRÁFICA**

Origens e história da Computação Gráfica. Softwares de editoração e produção de imagens vetoriais, bitmap, 2D e 3D. Tecnologia e Design. Princípios básicos de funcionamento, componentes e características do ambiente digital. Pixel, resolução de imagem, entrada e saída de informações. Conceitos de Multimídia.

Estudo avançado de ferramentas digitais utilizadas na produção e tratamento de imagens vetoriais e bitmaps, 2D e 3D, edição de texto e diagramação.

Note que tudo o que você precisa aprender de computação gráfica (Photoshop, Illustrator, Indesign, CorelDRAW, aplicativos 3d, entre outros assuntos relacionados a tecnologia) está neste tópico.

É uma parte muito pequena do seu estudo, isto reforça a importância do estudo dos temas mostrados aqui, as teorias, os conceitos, demonstrando que dominar um software de computação gráfica não é nem o começo da sua jornada.

Livros que você pode ler:

Computação Gráfica - Teoria e Prática Vol 2

Azevedo, Eduardo

Fundamentos de Computação Gráfica - Série Eixos - Informação e Comunicação

*Gonçalves,Marcio da Silva*

O Essencial da Ilustração

*Banks, Adam / Caplin, Steve*

Manual de Animação

*Williams, Richard*

Não Me Faça Pensar

*Krug, Steve*

Curso de Design gráfico

*David Dabner, Sandra Stewart, Eric Zempol*

**PRODUÇÃO GRÁFICA**

Conceituações e tendências de estilos gráficos. Planejamento gráfico. Diagramação. Aplicação da tipografia no projeto gráfico. Processos e mídias de impressão. Análise e execução conceitual, compositiva de elementos gráficos. Preparação de arquivos para impressão.

Pré-impressão: preparação de originais (traço e tom contínuo). Fotomecânica: retículas; seleção de cores; cores especiais e sistemas industriais de cores para impressão. Impressão: termos, processos e problemas. Papel. Acabamento. Qualidade.

Conhecimentos em produção gráfica são fundamentais se você pretende trabalhar com projetos para impressão, comunicação visual, design editorial, entre outros.

Livros que você pode ler:

Produção Gráfica para Designers - Série Oficina

*Villas-boas, André*

Impressão e Acabamento

*Ambrose, Gavin / Harris, Paul*

Produção Gráfica Para Designers

*Gatter, Mark*

Produção gráfica: arte e técnica na direção de arte

*Collaro, Antonio Celso*

**CRIATIVIDADE**

Teorias psicológicas e filosóficas sobre criatividade. O processo criativo, suas etapas e técnicas de desenvolvimento. A importância da criatividade nas organizações contemporâneas.

Livros que você pode ler:

Arte e Ciência da Criatividade

*Kneller, George Frederick*

Criatividade e Processos de Criação

*Ostrower, Fayga*

Conceito criativo: Notas sobre o processo de criação na publicidade

*Mano, Vinícius*

Do Caos À Criação Publicitária

*Carrascoza, Joao Anzanello*

Terapia do Pensar - O Princípio do Pensamento e o Processo Criativo

*Destefani, Andrea Deren*

**ERGONOMIA VISUAL**

Introdução ao estudo da Ergonomia, envolvendo os fundamentos e evolução. Abordagem dos aspectos visuais para o conforto humano dentro do sistema homem-máquina-ambiente, considerando a acuidade visual nas mídias digitais e impressas.

Livros que você pode ler:

Introdução à Ergonomia - Da Prática à Teoria

*Júlia Abrahão, Laerte Idal Sznelwar, Alexandre Silvino, Maurício Sarmet, Diana Pinho*

Ergonomia Prática

*Jan Dul, Bernard Weerdmeester*

Design Ergonomia Emoção

*Montalvão, Cláudia / Damazio, Vera*

Ergonomia - Projeto e Produção

*Itiro Iida, Lia Buarque de Macedo Guimarães*

Ergonomia e Usabilidade - Em Ambiente Virtual de Aprendizagem

*Júlia Abrahão, Uiara Bandineli Montedo, Fausto Leopoldo Mascia, André Leme Fleury, Helbert dos Santos*

**Gestão de Design**

Gestão de Design na empresa. Importância da gestão. Campos de aplicação. Inovação e estratégias. Estrutura organizacional. Gestão de desenvolvimento de novos produtos. Relação produto-mercado. Gestor do Produto. Gestão da qualidade. Design como estratégia de competitividade.

Livros que você pode ler:

Gestão do Design - Usando o Design para Construir Valor de Marca e Inovação

*Borja de Mozota, Brigitte / Klöpsch, Cássia / Costa, Filipe Campelo Xavier da*

Gestão Estratégica do Design. Como Um Ótimo Design Fará as Pessoas Amarem Sua Empresa

*Emery,Stewart / Brunner,Robert*

Aspectos do Design

*Senai - Sp Editora*

Pensamentos Sobre Design

*Rand, Paul*

Branding - A Arte de Construir Marcas

*Hiller, Marcos*

Briefing - Gestão do Projeto de Design

*Phillips, Peter L.*

**OUTROS TEMAS TAMBÉM IMPORTANTES DE SE ESTUDAR**

Durante seus estudos você vai se deparar com conceitos universais que se estendem entre as diversas áreas de atuação de um designer.

A medida que você aprende e vai descobrindo a sua afinidade, pode ser que você queira ir além e mergulhar em outras áreas como animação, modelagem, interfaces, etc.

Então, seguem algumas dicas de assuntos que você pode se interessar em pesquisar:

**Animação de Imagens, Motion graphics**

Cinema de animação. Técnicas históricas de animação de imagens. Animação de imagens em computador. Animação de imagens para web.

**Design de Interface**

Internet. Arquitetura e navegação, interatividade. Design digital e suas propriedades formais. Espaços interativos elaborados com gráficos vetoriais e bitmaps.

Os elementos de navegação e a composição. Elementos da interface: background, janelas e painéis, botões e ícones, imagens, texto, menus.

**Produto e Embalagem**

Funções e uso. Classificação, normatização, código de barras. Etapas do processo de produção e materiais para confecção. Histórico. Execução de projetos. Rotulagem. Descarte e/ou re-uso.

**Sinalização e Design de Superfícies**

Sinalização Visual: Sistemas de sinalização. Sinalização interna e externa. Sistematização de informações verbais e não-verbais. Materiais, estruturas e processos de impressão. Pequenos e grandes formatos.

Design de Superfície: Caracterização do design de superfície. Desenvolvimento de imagens para revestimentos e criações para estamparia e cerâmica. Materiais e processos gráficos para a aplicação em diferentes superfícies.

Vamos agora conhecer as ferramentas comumente utilizadas no design gráfico, veja na próxima lição.